الباب الأول

مقدّمة

أ. التمهيد للمشكلة

اللغة هي آلة الإتصال بين مجموعة من الجنس البشري (حميد 1987:1)، ولهذا أن الحياة البشرية لا يستغنى عن اللغة لسان كانت أو كتابة وهكذا بعلم التربية التى تشتمل على عملية التعليم والتعلم في المدرسة التى فيها عناصر اللغة. وبهذا لقد ظهر الدور اللغة في الحياة الإنسان وخاص في عالم التربية. حتى في هذا الأمر إذا اهملت اللغة في عالم التربوية وعمليتها لا تجري إجزاءً حسنا ، لأنه لا يمكن عملى التربية تجري إجزاءً حسنا بدون اللغة.

لأن تمسك اللغة با الإنسان, مع أنّ الإنسان فى حياته ليست ثابتة بل متغيّراة دائما, حتّى اللغة قد تغيّرات أيضا و أصبحت اللغة غير النظاميّة و يصبح جامدة. هذا هو السبب لماذا اللغة يطلق بديناميّة (عبد الخير, 2003:52). من أجل تحقيق النجاح لتعليم اللغة ، ينبغي أن يكون تعليم اللغات يتفق مع اللغة وتطوّرها.

و ممّا سبق بيانه, نخلّص أَنّ اللغة لها علاقة وثيقة باالحياة البشرية. لأنّ حياة الإنسان متطورة ومتغيّرة في الحياة, وبذالك أصبحت اللغة متغيرة أيضا. هذا يعني أنه ليست اللغة ثابتة بل اللغة متغيرة ومتطورة. اللغة آلة الإتصال لها أربع مهارات هي مهارة الإستماع والكلام والقراءة والكتابة. وكلها مترابطة بعضها بعضا.

تعليم اللغة و خاصة تعليم اللغة العربية متطورة، و بسبب تطورها فإن اللغة العربية احدى اللغات التى تعلمها المجتمعات الإندونيسية. واللغة العربية احدي المواد الجديد التى تُعُلّمها في المدرسة العامة مثلا المدرسة الإبتدائية والمتواسطة والعالية وفي المدرسة الإسلامية قد تكون هذه المادة ثابتة، بل حالة تدريس اللغة العربية والجامعات في اندونيسيا يوجه الى العائقة. تدريس اللغة العربية اقل العوامل التربية المناسبة. لأن بيئة غير مناسبة أو ملائم. وبنظر الى الدين الإسلام من اراد ان يقرؤ و يفهم القرآن، فيجب عليه ان يفهم ونتولى اللغة العربية.

قال حارس أ (2000) أَن منهج تعليم اللغة العربية في هذا اليوم لم يعطي الإستجابة المناسبة إلى لوازم التلاميذ. فإن اغراض تدريس اللغة العربية مُركَّز لِأغراض الدينية فقط.

و ممّا سبق بيانه ، تستنبط الباحثة، أن تدريس اللغة العربية موصوف بنغم واحد ويبلغ المدرس المادة فقط، ولم يعطي أثر ايجابي للتلاميذ. حتى أكثر من التلاميذ يشعرون بالخوف والملل فى دراسة اللغة العربية. وهم يفضلون لتعلم اللغة الإنجيليزية سوي اللغة العربية. حقيقة أن أغراض تدريس اللغة العربية يكون التلاميذ يملك معيار المستخدفة، وفي هذا مناسب بالمنهج 2004 هي مهارة الإستماع والكلام والقرآءة والكتابة .

قال تاريغان (1985) إن مهارات اللغوية لشخص معلقة على كيفيّة و كميّة مفرداتها. إذا كثُرت المفردات المعروفة فتكون مهارة اللغة جيدا. المفردات إحدي الناهية اللغوية التى تستوعيبها في تحسين اتصال جيدا.

من البيان السابق تستنبط الباحثة، أن للمتعلم اللغة الأجنبية وخاصة اللغة العربية واستيعاب المفردات يعنى استيعاب اللغة العربية، إذا كثرت

يستوعيب التلاميذ المفردات فسهل في تعليم اللغة العربية وكذالك عكسها، إذا كان التلاميذ لا يستوعيب المفردات فيشعر التلاميذ صعوبة في تعليم اللغة العربية ولا يستطيع التلاميذ ان يسمع ويتكلم وتكتب اللغة العربية.

وهناك عوامل كثيرة يمكن أن تحول دون إتقان التلاميذ عن استيعاب المفردات، وأكثر من التلاميذ يبحث عن المفردات بطريقة ابجاديا في المعجم.

صعوبة تلاميذ في استيعاب المفردات، سبب عن صعوبتهم في حفظ المفردات الجديدة. ويحفظ التلاميذ المفردات بوقت قصيرة، حتى يسهل التلاميذ ايضاعت المفردات الذي قد اعطيتهم. لذا يجب على المدرس أن يختر طريقة مناسبة في تدريس اللغة العربية, خصوصا في تدريس المفردات.

طريقة التدريس مكان هام في تدريس المفردات لكي يحفظ التلاميذ المفردات في وقت طويلة. يحفظ التلاميذ المفردات بطريقة كثرت القرآءة والإستماع المادة الذي يشرح المدرس حتى يشعر التلاميذ بسئم والملل، وفي آخره هم يكسلون في تعلم اللغة العربية. لكي لا يسئم والملل فأريد الباحثة أن توهم بهذه المشكلة يستطيع المدرس ان يستخدم الطريقة المناسبة، مثلا بتقنيّة اللعبة

حتى يكون التلاميذ يشعرون باالسرور. لكي يشعر التلاميذ في تعلم المفردات مسرور فيستخدم المدرس طريقة مناسبة، وأحدها تقنيّة اللعبة "كوكامي".

بطاقة كوكامي صنع بأستاذ عبد القادر، هو مدرس اللغة الإنجليزية في المدرسة المتواسطة الحكومية 15 ماترام NTB وتكوين هذه الطريقة لوجود مظاهر تطور المدارس العالمية، واللغة الإنجليزية كاللغة المستخدمة, وكذلك المدارس في هذا الوطن يقوم باستخدام اللغة الإنجليزية في أنشطة التعليم. ولابد المدرس اللغة الإنجليزية من مراعاة الإبتكار ولإبتداع في عملية التعليم. وأحدها تكوين لعبة كوكامي، تكوين هذه اللعبة معالجة لنقل الأفكار الى التلاميذ ودفع ميولهم. ويكون كوكامي وسيلة *(Intructional Aids)* واشتراكها مع اللعبة اللغوية *(Language Games)* وتطبيق على جميع التلاميذ نشاطا كان أو غير نشاط.

كوكامي هو لعبة مكتوبة على القرطاس وفيه: الأمر والصورة والرمز والسؤال والدليل والهديّة والعقاب وندخلها في مكان خاص.

من البيان السابق، جعلت الباحثة الخلاصة، أن اللعبة كوكامي وسيلة مجموعة مع اللعبة للغوية. والتطبيق عند جميع التلاميذ. نشيطا كان أو غير

نشيط، لأن أسلوب هذه الطريقة هي وسيلة مجموعة مع اللعبة اللغوية، فأسلوب هذه الطريقة استخدمتها الباحثة في تدريس اللغة العربية تكون كوسيلة فيه. وأردت الباحثة بااستخدام هذه الطريقة قيام دافع في ميول التلاميذ في الحفظ والاستيعاب على المفردات العربية ودفع ميولهم في تدريس اللغة العربية. وكان التلاميذ لا يشعرون بالسأم والملل عند التدريس. المجموعة بين الوسائل، وهذه اللعبة تدافع التلاميذ ودافع ميولهم في عملية التدريس. استعد المدرس الصندوق الذي فيه المعلومات، تلك المعلومات هي الأمر والصورة والرمز والسؤال والدليل والهادية والعقاب وكلها في القرطاس ووضع في مكان خاص.

البحث السابق عن استخدام تقنيّة اللعبة كوكامي قامت به ستى آتيكة (2009). وتحصيل البحث هو: وجود تركية مهارة اللغة فارنسية عند التلاميذ من فصل اثناعشر في أوف ج مدرسة عالية مهارة حكومية 1 باستخدام طريقة كوكامي (Kotak dan Kartu Misterius)

من المظاهر السابق، وجدت الباحثة أن تقوم بالبحث تحت الموضوع : فعالية تقنيّة اللعبة كوكامي (صندوق و بطاقة خاصة) في ترقية استيعاب

مفردات اللغة العربية عند التلاميذ الفصل الثّامن فى المدرسة المتوسطة موتيارا 4 باندونج.

ب. تعريف المشكلة

بناء على الموضوع المذكور للباحثة، فأمّا تعريف المشكلة التي ستبحث في هذا البحث هي :

1. تحديد البحث

لكي هذه الدراسة اتجه على الأغراض، فتحدد الباحثة لكي لا تتوسع هذه الدراسة مناسبا بمهارة الباحثة، فالتحديد هذه البحث هو فعالية تقنيّة اللعبة "كوكامي" في ترقية استيعاب مفردات اللغة العربية عند تلاميذ الفصل الثّامن فى المدرسة المتوسطة موتيارا 4 باندونج.

2. صياغة المشكلة

بناء على تحديد المشكلة السابقة تقدّم الباحثة صياغة المشكلة بالأسئلة التالية:

أ- كيف قدرة التلاميذ فى استيعاب مفردات اللغة العربية قبل إستخدام تقنيّة اللعبة كوكامى (صندوق و بطاقة خاصة) ؟

ب- كيف قدرة التلاميذ فى استيعاب مفردات اللغة العربية بعد إستخدام تقنيّة اللعبة كوكامى (صندوق و بطاقة خاصة) ؟

ج- هل إستخدام تقنيّة اللعبة كوكامى (صندوق و بطاقة خاصة) يكون فعاليّا فى ترقيّة استيعاب مفردات اللغة العربية ؟

ج. أهداف البحث و فوائده

1. أهداف البحث

أهداف البحث هي مصدر للباحثة فى عملية البحث. فالأغراض فى هذا البحث عامةً، لوجودِ طريقةِ التدريسِ التى استخدمها مدرس اللغة العربية فى

القيام بالإعداد، والتعليم، والتقويم على المادة الدراسية. ولبيان هذه الاغراض، فالأغراض الخاصة فى هذا البحث هي كما يلى :

أ- معرفة قدرة التلاميذ فى استيعاب مفردات اللغة العربية قبل استخدام تقنيّة اللعبة كوكامى (صندوق و بطاقة خاصة).

ب- معرفة قدرة التلاميذ فى استيعاب مفردات اللغة العربية بعد استخدام تقنيّة اللعبة كوكامى (صندوق و بطاقة خاصة).

ج- فعالية إستخدام تقنيّة اللعبة كوكامى (صندوق و بطاقة خاصة) فى ترقيّة استيعاب مفردات اللغة العربية في الفصل الثّامن المدرسة المتوسطة موتيارا 4 باندونج.

2. فوائد البحث

أما فائدة البحث المرجوة الباحثة كما تلي:

1) للتلاميذ : تقنيّة لعبة كوكامي تسهيل التلاميذ في تعليم استيعاب المفردات

2) للمدرس : يكون حل بديل في استخدام طريقة تدريس المفردات اللغة العربية

3) للباحثة : بوسيلة هذه البحث يمكن للباحثة معرفة مفاهيم تقنيّة اللعبة كوكامي تطبيقا في ترقية استيعاب مفردات اللغة العربية، وبجانب ذلك يزيد تجربة الباحثة تدريس في الفصل.

4) للباحث المقبل : يمكن أن تكون إلهام للباحثين لاحقا لإكتشاف و لتطوير أساليب التعليم الآخرى التى يمكن ان يساعد تعليم اللغة, و خاصة اللغة العربية.

د. هيكل التفكير

سعى الباحثة هذه الدراسة، حتى يحصل على الأغراض دراسة جيدة. لذا، تتعلق بهذا اساس التفكير تكتب الباحثة تعرف جاهزة للعمل المتغير الدراسة ومعرفة الإصطلاح.

1. تعريف المتغيرات

قال سوتريسنو هادي (1986:224) المتغير هو كلّ الأشياء التى كانت تستهدف التحقيقات. الذى يسمى بالبادرة. هذا البوادر تدل على تنوع إما في الجنس أو في المرحلة. كما قد بيان السابق، هناك متغيران، المتغير السينى (المتغير الحرية) هو استخدام تقنيّة اللعبة كوكامي وأما المتغير الصادى (المتغير المتمسكة) هي مهارة التلاميذ استيعاب المفردات.

2. الإيضاح المصطلاحات

لكي لا يظهر الخطايا في تفسير الإصطلاح، فتشعر الباحثة المهمة في إشراح المصطلاحات الموضوعى، حتى يصلح ارآءهم بين الباحثة والقارءة.

أما المصطلاحات المستخدمة الباحثة في هذا البحث كما يلى:

أ- فعالية

فعالية هي النتيجة (الكسب والحطوة) Depdikbud (1999:250)

فعالية هذا البحث هو نتيجة في طريقة كوكامي في ترقية استيعاب مفردات اللغة العربية.

ب- تيقنيق

التيقنيق هو مرحلة التى تبين طريقة تفصيلية عن طريق تدريس اللغة العربية في الفصل 0 (فيري, 2001:18)

ج- لعبة

المراد في هذا الإصطلاح هو مواد للعب. آلة تدريس لكي يشعر هادئ في اتباع عملية التدريس.

د- كوكامي (صندوق و بطاقة خاصة)

هي لعبة التي تكتب فى الورق المقوى و تحتوى على الرسالة التى يمكن أن يكون الأمر و الصور و الرمز و الأسئلة و تعليمات و مكافأة أو عقوبة التى هو مكتوب على قطعة من الورق المقوى و إدراجها فى مظروف مختوم (عبد القادر, 2006).

ه- استيعاب المفردات

المراد استيعاب المفردات في هذه البحث هي استيعاب كل مفردات اللغة العربية في وقت معين.

و- اللغة العربية

هي اللغة الأجنبية التى لها نظام اعتباطى، وسمي اللغة العربية هي لغة القرآن والنبى صلى الله عليه والسلام ولغة أهل الجنة.

3. أحدود الفكرة والبحث

البحث
اقليات مهارة التلاميذ في استيعاب المفردات

اسئلة جاهزة للعمل

1- كيف قدرة التلاميذ في استيعاب مفردات اللغة العربية قبل إستخدام تقنيّة اللعبة كوكامى (صندوق و بطاقة خاصة)؟
2- كيف قدرة في استيعاب مفردات اللغة العربية بعد إستخدام تقنيّة اللعبة كوكامى (صندوق و بطاقة خاصة)؟
3- هل إستخدام تقنيّة اللعبة كوكامى (صندوق و بطاقة خاصة) يكون فعاليّا فى ترقية استيعاب مفردات اللغة العربية؟

التزكيه

هـ. مسلمات البحث

مسلمات البحث هو النظري الجديد التكلفه او نتائج المستخدم بأساس عملية البحث (سوتيدي, 2005:32)، وقال Depdiknas (2004:45) وزارة التعلمية الوطنية أن مسلمات البحث هي النظرية او فكرة البحث. أما

مسلمات البحث لا يمكن مشكلته في تصحيح. على الأقل للمشكلة الباحثة هذالعصر. حتى تكون الباحثة توهم كما تلي:

1- استيعاب المفردات من ناحية للغوية تسهيل اتصلات اللغة العربية شهاهيا او كتابة، حتى يحتاج الى الوسيلة لسهولة الى تدريس واستيعاب المفردات

2- لعبة كوكامي هو طريقة تدريس اللغة

3- استخدام طريقة متنوعة في تدريس ليظهر ميول التلاميذ

4- وجود تأثير ايجابي في طريقة لعبة كوكامي بمقدار التلاميذ في استيعاب مفردات.

و. فروض البحث

فروض البحث هى الإجابة المؤقة لهذه المشكلة حتى يكون البيانات اجتماعا (اريكونتو 2002:64)

نتيجة على أساس التفكير السابق، فروض البحث هي أن استخدام تقنيّة اللعبة كوكامي في ترقية استيعاب المفردات له آثر قوية، فمن فروض البحث السابق، فتحقيق الباحثة الفرضية كماتلى :

1. الفرضية الصفرية (H_O): $1\times = 2\times$: لا يوجد فرق المغزى في استيعاب مفردات اللّغة العربية قبل استخدام تقنيّة اللعبة كوكامى (صندوق و بطاقة خاصة) و بعد استخدام تقنيّة اللعبة كوكامى (صندوق و بطاقة خاصة).
2. الفرضية البديلة (H_a): $1\times \neq 2\times$: يوجد فرق المغزى في استيعاب مفردات اللّغة العربية قبل استخدام تقنيّة اللعبة كوكامى (صندوق و بطاقة خاصة) و بعد استخدام تقنيّة اللعبة كوكامى (صندوق و بطاقة خاصة).

ز. طريقة البحث

تستخدم الكاتبة الطريقة التجريبية في هذا البحث. استخدم أريكنطا (108 : 2007) اصطلاح *quasi eksperimen* وتصميم البحث مستخدم في هذا البحث هو

t_1 X t_2

Pre-test and Post– test One Group Design يعني تنفيد التجريب الى مجموعةٍ واحدةٍ فقط دون مجموعة المقارنة، كما في الجدول التالي :

t_1 = الاختبار قبلى (*pratest*)

X = العملية (استخدام الطريقة)

t_2 = الاختبار بعدى (*pascatest*)

تقام هذا الاختبار على الثلاثة :

1. قيام pratest (t 1) لمعرفة المتغير قبل العملية
2. قيام الأنشطة (x) باستخدام تقنيّة اللعبة كوكامى (صندوق و بطاقة خاصة) عند الباحثة.
3. قيام pascatest (t 2) لمعرفة المتغير بعد العمل

الفرق بين t_1 و t_2 هو $t_2 - t_1$ يعتبر عاقبة من التجربة. وهذه الطريقة منتج جدا استخدمها فى البحث التربوي. إذا كان استعمال هذه الطريقة جيدا كانت قد أجابت على الفرضية التى تتعلق بالسبب والمسبب.

ح. تعيين ميدان البحث والعينة والصور

1. ميدان البحث

تعقد الباحثة في هذالبحث في فصل الثّامن المدرسة المتوسطة موتيارا 4 باندونج. لأننى ارآء أن فى فصل الثّامن المدرسة المتوسطة موتيارا 4 باندونج مناسبا بتسهيلات وكذلك بيئة مدرستها.

2. مجتمع البحث والعينة

مجتمع البحث هو التلاميذ لفصل الثامن فى المدرسة المتوسطة موتيارا 4 باندونج.

كانت عينة البحث المستخدمة هي عينة العشوانية. وتنفيد عينة العشوانية باستخدام فصل من المجتمع.

ط. أسلوب البحث

1. أسلوب جمع البيانات

أسلوب في جمع البيانات تقام بهذه الأشياء :

أ. دراسة المصادر، هذه مستخدمة بجمع النظريات عن تقنيّة اللعبة كوكامى مع قدرة استيعاب مفردات العربية مع معرفة العلاقة فى هذا البحث

ب. التجربة على تعليم المفردات العربية باستخدام تقنيّة اللعبة كوكامى (صندوق و بطاقة خاصة) كطريقة التعليم.

2. أدوات البحث

أ. الاختبار (*pratest dan pascatest*)

يعطى الاختبار فى الأول والأخر (*pratest dan pascatest*). الغرض من الاختبار هو طلب البينات عن قدرة استيعاب المفردات باستخدام تقنيّة اللعبة كوكامى (صندوق و بطاقة خاصة)، التحصيل من الاختبار بحثته الباحثة وعادلته حتى تظهر الإختلاف والتغيير.

ب. الاستبيان

يقام الاستبيان بمعرفة أراء الطلبة على تقنيّة اللعبة كوكامى (صندوق و بطاقة خاصة) فى ترقية استيعاب مفردات اللغة العربية.

ي. تصنيف الكتابة

الباب الأول مقدمة

في هذالباب ستبحث خلفية البحث، مماثلة البحث وأغراض البحث وفائدة البحث واساس التفكير والوهم وطريقة البحث وتصنيف الكتابة.

الباب الثاني التحليل النظري

في هذالباب ستبحث، عن فعالية تقنية اللعبة كوكامي وآثارها باستيعاب المفردات اللغة العربية.

الباب الثالث طريقة البحث

في هذالباب ستبحث، عن طريق البحث ومجتمع البحث والعينة وأساليب جمع البيانات وتحليل البيانات والمتغير وأداة البحث وتحقيق الفرضية.

الباب الرابع تحليل البحث

في هذالباب ستبحث، عن عملية البحث التحليلى والبحث ونتيجة البحث.

الباب الخامس النتائج والإقتراحات

في هذالباب ستبحث، النتائج الآخر من النتيجة البحث والإقتراحات.